

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.



**CURSO: 2021 / 22**

## ÍNDICE

JUSTIFICANTE DE LA PROGRAMACIÓN .....	4
LEGISLACIÓN .....	7
ELEMENTOS DEL CURRÍCULO. ORGANIZACIÓN DE LA ETAPA DE ESO Y BACHILLERATO.....	8
OBJETIVOS GENERALES ETAPA. SECUNDARIA .....	9
OBJETIVOS GENERALES ETAPA. BACHILLERATO.....	11
OBJETIVOS MATERIA. SECUNDARIA.....	12
OBJETIVOS MATERIA. BACHILLERATO .....	13
COMPETENCIAS.....	14
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Y DIBUJO TÉCNICO.....	27
ORGANIZACIÓN TEMPORAL .....	71
INCORPORACIÓN TEMAS TRANSVERSALES.....	74
METODOLOGÍA.....	81

<b>MATERIALES Y RECURSOS.....</b>	<b>88</b>
<b>MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>90</b>
<b>PLAN DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO QUE REPITE CURSO</b>	<b>91</b>
<b>ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>93</b>
<b>EVALUACIÓN.....</b>	<b>97</b>
<b>PARTICIPACIÓN EN PLANES Y PROYECTOS. GRUPOS DE TRABAJO</b>	<b>109</b>
<b>MEDIDAS EDUCATIVAS A ADOPTAR EN CASO DE CONFINAMIENTO</b>	<b>110</b>

## JUSTIFICANTE DE LA PROGRAMACIÓN

### a) Variable sociocultural

El alumnado del centro suele ser bastante homogéneo en aspectos económicos y socioculturales. Cada año se matriculan más de mil alumnos, en su mayoría de nacionalidad española, sólo un 2% suele ser de nacionalidad extranjera. En cuanto al número de chicos y chicas suele estar equilibrado. Un 3% del alumnado presenta necesidades educativas especiales

### b) Características del centro

Ofrece la posibilidad de matriculación en las distintas etapas educativas.

Diurno: Educación Secundaria Obligatoria ESO

Ciclo Formativo de Grado Medio: Explotación de Sistemas Informáticos.

Bachillerato, modalidad de Ciencia y Tecnología y Humanidades y Ciencias

Sociales

Nocturno: Educación Secundaria de Adultos, presencial y semipresencial

Bachillerato, modalidad de Ciencia y Tecnología y Humanidades y Ciencias

Sociales

### c) Composición del Departamento

El Departamento de Dibujo estará compuesto durante el curso 2021/22 por los profesores:

Alfonso Carlos Guerrero García Rodríguez, Cristina Jovita González Serrano y Gonzalo Viedma Martínez.

Número de grupos del Departamento de Dibujo-.

Número total de grupos: 15, distribuidos de la siguiente forma:

#### **EPVA- 1º ESO - 4 grupos**

1º ESO A- Profesor: Gonzalo Viedma Martínez

1º ESO B- Profesor: Gonzalo Viedma Martínez

1° ESO C- Profesor: Gonzalo Viedma Martínez

1° ESO D - Profesor: Alfonso Carlos Guerrero Rodríguez

#### **EPVA- 2° ESO – 4 grupos**

2° ESO A – Profesora: Cristina González Serrano

2° ESO B – Profesora: Cristina González Serrano

2° ESO C- Profesora: Cristina González Serrano

2° ESO D- Profesor: Alfonso Carlos Guerrero Rodríguez

2° ESO E- Profesor: Alfonso Carlos Guerrero Rodríguez

#### **EPVA- 4° ESO - 2 grupos**

4° ESO B, C, D- Profesor: Alfonso Carlos Guerrero Rodríguez.

4° ESO A, B, C, D– Profesor: Alfonso Carlos Guerrero Rodríguez.

#### **Dibujo Técnico I - 1° Bachillerato Ciencia e Ingeniería**

1° Bachillerato Tecnología - Profesor: Gonzalo Viedma Martínez

1° Bachillerato Tecnología (nocturno)- Profesor: Gonzalo Viedma Martínez

#### **Dibujo Técnico II - 2° Bachillerato Ciencia e Ingeniería**

2° Bachillerato Tecnología - Profesor: Cristina González Serrano

2° Bachillerato Tecnología (nocturno) – Profesor: Cristina González Serrano

#### **d) Resultados prueba inicial**

1° ESO A – Nivel Alto. Un porcentaje alto 37% de los alumnos supera la prueba inicial con un 8 y sólo el 10% no supera el 5. Buen comportamiento y predisposición general hacia el estudio.

1° ESO B- Nivel muy Alto –. Un 90% de alumnos con prueba inicial superada, un 54% de ellos se sitúa en el notable y sobresaliente. Solo el 7% no llega al 5.

1°ESO C - Nivel medio –bajo. El 42% se sitúa en el 5-6, con un 19% no supera el 5. Y 20% no asiste. Dificultades en expresión y comprensión. Predisposición mejorable.

1°ESO D - Nivel bajo. 75% no pasa del 5. Dificultades en expresión, comprensión.

2° ESO A – Nivel Medio-Alto. El 84% de los alumnos supera la prueba inicial y 74% con un nivel aceptable-bueno, el 16% no supera el 5.

2° ESO B - Nivel Medio-Bajo –. Un 52% no supera la prueba y un 37% la supera escasamente. Dificultades en expresión, comprensión Mejorable predisposición.

2°ESO C- Nivel Medio-Bajo. El 81% no supera la prueba inicial, no hay alumnos con nivel muy bueno. Dificultades en expresión, comprensión. Mejorable predisposición.

2° ESO D - Nivel medio –bajo. Porcentaje repartido en toda la franja de valoración. 22% no supera el 5 y 22% llega al notable.

2° ESO E - Nivel medio-bajo. Dos tercios de la clase o no supera la prueba o no la entrega. Falta de disposición al trabajo.

4° ESO A-B-C -D: Nivel Medio-bajo. El 8% de los alumnos llega al 8 en la prueba inicial, el 35% entre 5 y 6, y el 46% no supera el 5. El 11% no se presentó.

4° ESO A-B-C -D: Nivel Medio-bajo. El 25% de los alumnos llega al 8 en la prueba inicial, el 17% con 5 y el 58% no supera el 5

1° Bachillerato Ciencias predisposición general hacia el trabajo el 45% se sitúa en el notable no supera la prueba el 19%.

2° Bachillerato Ciencias. Nivel Medio. Buena predisposición. 15 de 16 alumnos en el grupo se sitúa en el nivel medio y regular.

1° Bachillerato Ciencias(nocturno) El grupo supera el aprobado situándose entre el 6 y 8.

2° Bachillerato Ciencias(nocturno). Nivel Medio. Superan escasamente la prueba

e) Reuniones de Departamento Martes de 14:30 a 15:30h, de forma telemática.

## **1. LEGISLACIÓN VIGENTE**

### **1.1. NORMATIVA ESTATAL**

[LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.](#) (BOE de 10 de diciembre)

[REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.](#) (BOE de 3 de enero)

[Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.](#) (BOE de 29 de enero)

[Decretos 182 y 183 de 10 de noviembre de 2020; Orden del 15 de enero de 2021.](#)

[Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#) (BOE 30 de diciembre de 2020)

### **1.2. NORMATIVA AUTONÓMICA**

[\(PROYECTO\) Decreto 111/2016 de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.](#) (BOJA de 28 de junio de 2016)

[Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.](#) (BOJA de 16 de julio de 2010)

[\(PROYECTO\) Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, se regula la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.](#) (BOJA de 28 de junio de 2016)

[Orden de 15 de enero de 2021.](#) (Boletín Extraordinario número 7 de 18/01/2021)

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

- **Currículo:** regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- **Objetivos:** referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas.
- **Contenidos:** conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de la etapa educativa y a la adquisición de competencias. En la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), los contenidos se ordenan en asignaturas que, a su vez, se clasifican en materias o ámbitos, en función de la propia etapa educativa, o bien de los programas en que participen los alumnos. Dichas materias pertenecen a uno de los siguientes tres bloques de asignaturas: troncales, específicas o de libre configuración autonómica.
- **Criterios de evaluación:** referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.
- **Estándares de aprendizaje evaluables:** especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.
- **Metodología didáctica:** conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.
- **Competencias:** capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Para su desarrollo en la ESO, se identifican siete competencias:
  - a) Comunicación lingüística.
  - b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
  - c) Competencia digital.
  - d) Aprender a aprender.
  - e) Competencias sociales y cívicas.
  - f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
  - g) Conciencia y expresiones culturales.



## **2.2.a ORGANIZACIÓN DE LA ETAPA- ESO**

La etapa de la ESO se organiza en materias y comprende dos ciclos: el primero (comprende tres cursos escolares- 1º, 2º y 3º), y el segundo (un solo curso-4º), que tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pertenece al bloque de las asignaturas específicas. En la comunidad autónoma de Andalucía, esta materia es de cursado obligatorio en 1º y 2º ESO.

En el caso de 4º ESO, la materia «Educación Plástica, Visual y Audiovisual» es una materia específica de opción.

## **2.2. b. ORGANIZACIÓN DE LA ETAPA- BACHILLERATO**

El Bachillerato comprende dos cursos. El Dibujo Técnico es una asignatura troncal de opción, Además, puede ser una de las materias de modalidad no cursada que los alumnos y alumnas pueden elegir como materia específica, si bien en este caso, la materia tendría tal consideración de específica a todos los efectos (promoción, prueba final de Bachillerato, etc)

## **3.a OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE SECUNDARIA**

La ESO contribuye a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los siguientes objetivos:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para,

con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además de estos objetivos la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuye desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

### **3.b OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE BACHILLERATO**

Estos objetivos constituyen, en términos de capacidades, el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa.

En concreto, Bachillerato contribuye a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que le permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- o) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- p) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la cultura andaluza, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

#### **4. a OBJETIVOS DE LA MATERIA -ESO**

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tiene como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean analizándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y

valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

#### **4.b OBJETIVOS DE LA MATERIA- BACHILLERATO**

La enseñanza de Dibujo Técnico en esta etapa tiene como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

## 5. LAS COMPETENCIAS CLAVE

El alumnado debe alcanzar un adecuado nivel de adquisición de las competencias clave al acabar la etapa ESO y Bachillerato; de ese modo, contará con los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para su desarrollo personal y su adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, que le servirán de base para un aprendizaje a lo largo de la vida.

Los elementos fundamentales que conforman cada una de las siete competencias clave que se deben adquirir al término de la ESO:1. <b>Comunicación lingüística (CCL) (ESO 15% - BTO 20%)</b>	
<b>Definición</b>	Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Componente lingüístico.</li> <li>– Componente pragmático-discursivo.</li> <li>– Componente sociocultural.</li> <li>– Componente estratégico.</li> <li>– Componente personal.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Leer y escribir.</li> <li>– Escuchar y responder.</li> <li>– Dialogar, debatir y conversar.</li> <li>– Exponer, interpretar y resumir.</li> <li>– Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Respeto a las normas de convivencia.</li> <li>– Desarrollo de un espíritu crítico.</li> <li>– Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.</li> <li>– Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Actitud de curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>– Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.</li> </ul>
--	--

<b>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</b> <b>( ESO 10% - BTO 20%)</b>	
<b>Definición</b>	<p>La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.</p> <p>Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La competencia matemática precisa abordar cuatro áreas relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística: la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones y la incertidumbre y los datos.</li> <li>– Para la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología deben abordarse cuatro ámbitos (los sistemas físicos, los sistemas biológicos, los sistemas de la Tierra y del espacio y los sistemas tecnológicos) así como la formación y práctica en el dominio de la investigación científica y la comunicación en la ciencia.</li> </ul>

<p><b>Destrezas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, Análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.</li> <li>- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida.</li> <li>- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.</li> <li>- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.</li> <li>- Identificar preguntas.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Llegar a una conclusión.</li> <li>- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.</li> </ul>



<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rigor, respeto a los datos y veracidad.</li><li>- Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología.</li><li>- Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.</li><li>- Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones</li></ul>
------------------	---

3. <b><u>Competencia digital (CD) (ESO 15% - BTO 10%)</u></b>	
<b>Definición</b>	Implica el uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia.</li> <li>– Principales aplicaciones informáticas.</li> <li>– Derechos y libertades en el mundo digital.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información.</li> <li>– Interpretar y comunicar información.</li> <li>– Creación de contenidos.</li> <li>– Resolución de problemas: eficacia técnica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Autonomía.</li> <li>– Responsabilidad crítica.</li> <li>– Actitud reflexiva.</li> </ul>

4. <b><u>Aprender a aprender (CAA) (ESO 15% - BTO 10%)</u></b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conocimiento de las capacidades personales.</li> <li>– Estrategias para desarrollar las capacidades personales.</li> <li>– Atención, concentración y memoria.</li> <li>– Motivación.</li> <li>– Comprensión y expresión lingüísticas.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Estudiar y observar.</li> <li>– Resolver problemas.</li> <li>– Planificar proyectos.</li> <li>– Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.</li> <li>– Ser capaz de autoevaluarse.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Confianza en uno mismo.</li> <li>– Reconocimiento ajustado de la competencia personal.</li> <li>– Actitud positiva ante la toma de decisiones.</li> <li>– Perseverancia en el aprendizaje.</li> <li>– Valoración del esfuerzo y la motivación.</li> </ul>
<b>5. <u>Competencias sociales y cívicas (CSC) (ESO 5% - BTO 5%)</u></b>	
<b>Definición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con</li> </ul>

	<p>otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.</p>
<p><b>Conocimientos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.</li> <li>– Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.</li> <li>– Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.</li> <li>– Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.</li> <li>– Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.</li> <li>– Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.</li> </ul>

<p><b>Destrezas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.</li> <li>– Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.</li> <li>– Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.</li> <li>– Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.</li> <li>– Reflexión crítica y creativa.</li> <li>– Participación constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>– Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.</li> </ul>
<p><b>Actitudes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad.</li> <li>– Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.</li> <li>– Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios.</li> <li>– Pleno respeto de los derechos humanos.</li> <li>– Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.</li> <li>– Sentido de la responsabilidad.</li> <li>– Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Participación constructiva en actividades cívicas.</li> <li>– Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible.</li> <li>– Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.</li> </ul>
<b>6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) (ESO 15% - BTO 10%)</b>	
<b>Definición</b>	Implica la capacidad de transformar las ideas en actos, lo que implica adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Autoconocimiento.</li> <li>– Establecimiento de objetivos.</li> <li>– Planificación y desarrollo de un proyecto.</li> <li>– Habilidades sociales y de liderazgo.</li> <li>– Sentido crítico y de la responsabilidad</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Responsabilidad y autoestima.</li> <li>– Perseverancia y resiliencia.</li> <li>– Creatividad.</li> <li>– Capacidad proactiva.</li> <li>– Capacidad de trabajar en equipo.</li> <li>– Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.</li> </ul>

<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Control emocional.</li> <li>– Actitud positiva ante el cambio.</li> <li>– Cualidades de liderazgo.</li> <li>– Flexibilidad.</li> </ul>
<b>7. <u>Conciencia y expresiones culturales (CEC)</u> (ESO 25% - BTO 10%)</b>	
<b>Definición</b>	<p>Habilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.</p> <p>Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Estilos y géneros artísticos y principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos períodos históricos.</li> <li>– Creación de la identidad cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas y recursos específicos</li> <li>– Comprender, apreciar y valorar críticamente.</li> <li>– Realizar creaciones propias.</li> </ul>

<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Potenciación de la iniciativa, la creatividad, la imaginación, la curiosidad y el interés.</li> <li>– Interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales, con un espíritu abierto, positivo y solidario.</li> <li>– Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio.</li> <li>– Desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina.</li> </ul>
------------------	---

## 6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico juegan un papel relevante para que los alumnos alcancen los objetivos de la etapa y adquieran las competencias clave porque:

- Contribuye, especialmente, a adquirir la competencia en **conciencia y expresiones culturales**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.
- Colabora en gran medida en la adquisición de la competencia de **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y, por ello, en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y la autonomía personal.
- Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de las **competencias sociales y cívicas**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con



herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

- A la competencia para **aprender a aprenderse** contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumentos de mejora.
- La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la **competencia digital**.
- Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática**. De la misma manera, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye también a la adquisición de las **competencias básicas en ciencia y tecnología** mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.
- En cuanto a la competencia en **comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y, como tal, la materia de Educación Plástica, Visual y Auditiva permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que facilita integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

A continuación, mostramos una tabla que recoge los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables (hay que recordar que se mantienen los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables reseñados para la materia en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, complementados desde la Administración educativa andaluza). En otra columna se incluyen las siglas identificativas de las competencias clave a cuya adquisición se contribuye particularmente con cada estándar de aprendizaje evaluable.

**7. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1.º CICLO ESO**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES		C.C
<p><b>BLOQUE 1. 60%</b></p> <p><b>EXPRESIÓN PLÁSTICA</b></p>				
<p>Comunicación visual.</p> <p>Alfabeto visual.</p> <p>Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea y formas.</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>0.5%</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p>	<p>0.5%</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC</p>
<p>El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.</p>	<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>20.5%</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p>	<p>0.5%</p>	

<p>Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.</p> <p>La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición.</p> <p>Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.</p> <p>Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.</p> <p>El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encajes y apuntes.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica.</p>		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	10%	CAA, CEC,SIEP
		2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	10%	
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros. 0.5%	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).	0.5%	CAA, CEC,SIEP

Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El <i>collage</i> . El grabado.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.  0.63%	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	0.13%  0.5%	CCL, CAA, SIEP,CEC
Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 10%	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	10%	CAA, CEC
La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 30.25%	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.  6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	10.25%  10%  10%	CEC, SIEP, CAA, CD

	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 0.5%	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	0.5%	CEC, SIEP, CAA
	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 0.62%	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	0.5%	CEC, SIEP, CAA,CSC
		8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	0.12%	
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas 0.12%	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	0.12%	CCL, CEC, CAA, CSC
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 1%	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	1%	CEC, CAA, SIEP

	<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. <i>Elcollage</i>.</p> <p>35.38%</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	4.5%	<p>CEC, CAA, CSC, SIEP</p>
		<p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p>	10%	
		<p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>	20.25%	

		11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> matéricos y figuras tridimensionales.	0.13%	
		11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	0.12%	
		11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0.13%	
		11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0.25%	

<p align="center"><b>BLOQUE 2. 10%</b></p> <p align="center"><b>COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b></p>				
<p>Percepción visual.</p> <p>Leyes de la Gestalt.</p> <p>Ilusiones ópticas.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2.25%</p>	<p>1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>	<p>2.25%</p>	<p>CEC, CAA</p>
<p>Grados de iconicidad.</p> <p>Significante y significado.</p> <p>Finalidades del lenguaje audiovisual.</p>	<p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 6.75%</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p>	<p>4.50%</p>	<p>CEC, CAA</p>
<p>Interpretación y comentarios de imágenes.</p>		<p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	<p>2.25%</p>	
<p>La obra artística.</p> <p>Relación de la obra de arte con su entorno.</p>	<p>3. Identificar significativo y significado en un signo visual. 6.75%</p>	<p>3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.</p>	<p>6.75%</p>	<p>CCL, CAA, CEC</p>



Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 20.25%	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	6.75%	CAA, CEC, SIEP	
	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	La imagen publicitaria.	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes		6.75%
			Recursos.		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 13.5%	5.1. Distingue símbolos de iconos.	6.75%	CAA, CEE, SIEP	
Imagen fija: la fotografía.		5.2. Diseña símbolos e iconos.			6.75%
Orígenes de la fotografía.	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 4.5%	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	2.25%		
Elementos básicos para la realización fotográfica.					
Encuadres y puntos de vista.					

<p>Imagen secuenciada: cómic.</p> <p>Historia del cómic.</p> <p>Elementos formales y expresivos del cómic.</p> <p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.</p> <p>Orígenes del cine.</p> <p>Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p>		6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	2.25%	CCL, CAA, CEE, CSC
	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.8%	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	2.25%	CAA, CEC,SIEP
		7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	6.75%	
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 6.75%	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	6.75%	CCL, CAA, CEC,SIEP
	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.2.25%	9.1. Elabora una animación con medios digitales y analógicos.	2.25%	CAA, CEC, SIEP, CD
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 4.5%	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	4.5%	CCL, CAA, CEC

<p>Animación.</p> <p>Relación cine y animación.</p> <p>Animación tradicional.</p> <p>Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 2.25%</p>	<p>11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>	<p>2.25%</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC</p>
	<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 2.25%</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>storyboard</i>, realización, etc.). Valora de manera crítica los resultados.</p>	<p>2.25%</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC, SIEP, CD</p>
	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 6.75%</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>6.75%</p>	<p>CAA, CSC, CEC</p>
	<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 6.75%</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>6.75%</p>	<p>CSC, SIEP</p>

	15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. 2.25%	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	2.25%	CCL, CAA,CSC,CEC
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	2.25%	CAA, CSC, CEC, SIEP, CD
<b>BLOQUE 3. 30%</b> <b>DIBUJO TÉCNICO</b>				
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 3%	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	1ªEV 3%	CAA, CMCT

<p>Uso de las herramientas.</p> <p>Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Operaciones básicas.</p>	<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3%</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>	<p>3%</p>	<p>CAA, CMCT</p>
<p>Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.</p> <p>Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.</p>	<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.10%</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	<p>10%</p>	<p>CAA, CMCT</p>
<p>Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.</p>	<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 6%</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>	<p>6%</p>	<p>CAA, CMCT</p>
<p>Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares:</p>	<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 10%</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p>	<p>10%</p>	<p>CAA, CMCT</p>
<p>construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p>	<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 10%</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>	<p>10%</p>	<p>CAA, CMCT</p>

<p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.</p> <p>Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.</p> <p>Redes modulares.</p> <p>Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p> <p>Dibujo proyectivo.</p> <p>Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.</p> <p>Principales sistemas de</p>	<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 3%</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>	3%	CAA, CMCT
	<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 6%</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>	6%	CAA, CMCT
	<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 3%</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>	3%	CAA, CMCT
	<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 6%</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	6%	CAA, CMCT
	<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p>	6%	CAA, CMCT
		<p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales</p>	3%	CAA, CMCT

<p>proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.</p> <p>Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p> <p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p> <p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 6%</p>	<p>. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).</p>	<p>6%</p>	<p>CCL, CAA, CMCT</p>
	<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 5%</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>	<p>5%</p>	<p>CAA, CMCT</p>
	<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 2°ESO(10%)1°ESO(20%)</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>	<p>2°ESO(10%) 1°ESO(20%)</p>	<p>CAA, CMCT</p>
	<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.2°ESO(10%)</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>	<p>2°ESO(10%)</p>	<p>CAA, CMCT</p>
	<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 10%</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>	<p>2ª EV 10%</p>	<p>CAA, CMCT</p>

	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.10%	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	10%	CAA, CMCT
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.5%	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	5%	CAA, CMCT
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 10%	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	10%	CAA, CMCT
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.10%	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	10%	CAA, CMCT
	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.10%	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	10%	CAA, CMCT
	22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 20%	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	10%	



		22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	10%	CAA, CMCT
	23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 0.5%	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	0.5%	CMCT
	24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 0.5%	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	0.5%	CMCT, SIEP
	25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 0.5%	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	0.5%	CMCT, CAA
	26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 0.25%	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	0.25%	CAA, CEC, CMCT
	27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres	0.25%	

	las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 0.25%	proyecciones de sus vértices y sus aristas.		CMCT, CAA
	28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 0.25%	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	0.25%	CMCT, CAA
	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. 0.25%	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	0.25%	CMCT, CAA

4ºeso				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES		CC
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA 60%</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.</li> <li>• Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.</li> </ul>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 20%</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.</p>	<p>20%</p>	<p>CSC SIEE CEC</p>
		<p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>	<p>0,5%</p>	<p>CCL CEC</p>
		<p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p>0.5%</p>	<p>CCL CEC</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.</li> <li>• Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.</li> <li>• Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. imágenes. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.</li> </ul>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. 25%</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>	0,5%	CAA CEC	
		<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p>	10%	CAA SIE E	
		<p>3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</p>	10%	CE C	
	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 30%</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	30%	CAA CSC	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.</li> <li>• Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes en los medios de comunicación. Distintas interpretaciones de una imagen.</li> <li>• Proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</li> <li>• Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales</li> <li>• Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</li> </ul>	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. 10%</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p>	<p>0.5%</p>	<p>CCL CEC</p>
		<p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.</p>	<p>0.5%</p>	<p>CCL CEC</p>
<p><b>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO 20%</b></p>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje visual. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.</li> </ul>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p>	<p>10%</p>	<p>CEC</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.</li> <li>• Trazados geométricos: Tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.</li> <li>• Proporción y escalas. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</li> <li>• Descripción objetiva de las formas. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.</li> <li>• Perspectiva caballera. Perspectiva cónica construcciones aproximadas según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.</li> <li>• Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.</li> </ul>	<p>geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.45%</p>	1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	10%	CMCT CEC	
	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. 50%</p>	1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	15%	CMCT	
		1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	10%	CEC CMCT	
		2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	10%	CMCT	
		2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	15%	CMCT	
		2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	15%	CMCT	
		2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	10%	CMCT	
		3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. 5%	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	5%	CD

<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.</li> <li>Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</li> </ul>				
<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 10%</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de módulo, medida y canon. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos.</li> <li>Lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales.</li> <li>Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.</li> </ul>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. 20%</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>	<p>10%</p>	<p>CCL</p>
		<p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>10%</p>	<p>CCL CEC</p>
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 10%</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.</p>	<p>10%</p>	<p>CEC</p>
	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas,</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>	<p>20%</p>	<p>CMCT CEC</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Tendencias del diseño destinadas a mejorar la calidad de vida. Lenguaje del diseño.</li> <li>• Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico. Estudio de mercado. Prototipo y maqueta.</li> <li>• Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</li> <li>• El diseño de la comunicación multimedia: páginas web</li> <li>• Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.</li> <li>• Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</li> <li>• Proyectos creativos de diseño.</li> </ul>	<p>valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. 70%</p>	.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	10%	CCL CAA
		3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	20%	CAA SIEE
		3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	10%	CD
		PV.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	10%	SIEE CSC
<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA 10%</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• publicidad y televisión. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</li> </ul>	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	10%	CCL CEC



<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.</li> <li>• La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.</li> <li>• El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).</li> <li>• Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Producciones de dentro y fuera de la Comunidad Andaluza.</li> <li>• Proyectos visuales y audiovisuales.</li> </ul>	los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.20%	1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una obra.	10%	CCL CEC
	.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 30%	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	10%	CCL CEC
		2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	10%	CD
		2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	10%	CCL
	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 30%	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	10%	CD
		3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	10%	SIEE CEC
		3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	10%	CAA
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. 20%	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	20%	CCL

<b>DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO</b>				
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>C.C.</b>	<b>%</b>
<b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO 20%</b>				
<p>Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Ángulos: clasificación, características y operaciones. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y figura de análisis elaborada previamente. 10%</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p>CAA, CMCT, SIEP, CEC</p>	1%
		<p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>		1%
		<p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>		1%

<p>Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables.</p> <p>Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.</p> <p>Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general.</p> <p>Polígonos estrellados.</p> <p>Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza.</p> <p>Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>Representación de formas planas.</p> <p>Trazado de formas proporcionales: proporcionalidad y semejanza.</p> <p>Construcción y utilización de escalas gráficas.</p>		1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	CAA, CMCT, SIEP, CEC	1%
		1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.		1,5 %
		1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.		1,5 %
		1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.		1,5 %

<p>Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.</p>		<p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	<p>CAA, CMCT, SIEP, CEC</p>	<p>1,5 %</p>
	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.10%</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p>CAA,C MCT, CD</p>	<p>2,5 %</p> <p>2,5 %</p>

		2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.		2,5 %
		2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.		2,5 %
<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 60%</b>				
Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección.	1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. 5%	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.	CCL,C AA, CMCT	1,25 %

<p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.  Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.  Sistema diédrico: procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.  Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema.  Número de proyecciones suficientes.  Representación e identificación de puntos, rectas y planos.  Posiciones en el espacio.  Paralelismo y perpendicularidad.  Pertenencia e intersección.  Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.  Secciones planas.  Determinación de su verdadera magnitud.  Sistema de planos acotados.</p>		<p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	CD	1,25 %
		<p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p>		1,25 %
		<p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición no6rmalizada.</p>		1,25 %

<p>Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 15%</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>CAA, CMCT, SIEP</p>	<p>1,5%</p>
		<p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>		<p>1,5%</p>
		<p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>		<p>4%</p>

		<p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>		4%
		<p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	CMCT, CAA	4%



	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>20%</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	CAA, CMCT, SIEP	10%
		<p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>		10%
	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final,</p>	CAA,	6%

	final.20%	determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	CMCT, SIEP	
		4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.		7%
		4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas		7%

**BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN 20%**

<p>Elementos de normalización. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización. Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 5%</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>	<p>CCL, CSC</p>	<p>5%</p>
	<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.15%</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>	<p>CAA, CMCT, SIEP CSC</p>	<p>1%</p>
		<p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p>		<p>3,5%</p>
		<p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta</p>		<p>3,5%</p>

		definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.		
		2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.		3,5%
		2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.		3,5%

DIBUJO TÉCNICO I. 2º BACHILLERATO				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	%
<b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA 30%</b>				
<p>Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura.</p> <p>Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero iscriptible.</p> <p>Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejantes. Construcción de figuras equivalentes.</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.10%</p>	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	CMCT	2%
		1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	CMCT	2%
		1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.	CMCT	2%
		1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.	CMCT CAA	2%

Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.		1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT CAA	2%
Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definir las. Resolución de problemas.		2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	CMCT	2.5%
Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas anti paralelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.	2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. 10%	2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	CMCT	2.5%
Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones.		2.3. Trazar curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	CMCT	2.5%
		2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.	CMCT	2.5%
Curvas cíclicas: cicloide, epicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia.		3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones	CAA

	y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. 10%	3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CMCT	5%
		3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	CEC CMCT	2.5%
<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 40%</b>				
<p>Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación.</p> <p>Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes.</p> <p>Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos.</p>	<p>1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizándola posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>10%</p>	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CMCT CAA	2.5%
		1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CMCT	5%
		1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CMCT	2.5%

<p>Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis.</p> <p>Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>15%</p>	2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	CMCT	3%
		2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	CMCT	3%
		2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	CMCT	3%
		2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. CMCT	CMCT	5%
		2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CMCT	1%



	3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.  15%	3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.	CMCT	2.5%
		3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.	CMCT CEC	7.5%
		3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.	CMCT	5%
<b>BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS 30%</b>				
El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto.  Tipos de dibujos y planos.  Recursos gráficos.	1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. 10%	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	SIEE CEC	2.5%
		1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	CEC	2.5%
Evaluación y valoración. Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al		1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	CEC CCL	2.5%

<p>CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de coordenadas.</p>		<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>2.5%</p>
<p>Órdenes de dibujo y edición en 2D. Creación d capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados. Impresión.</p> <p>Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición. Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel. Objetos en movimiento. Método de los sólidos: creación de sólidos primitivos. Extrusión. Revolución. Operaciones con sólidos 3D. Renderización. Iluminación. Visualización de objetos.</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. 20%</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>	<p>CD</p>	<p>5%</p>
		<p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	<p>CD CEC</p>	<p>5%</p>
		<p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p>	<p>CD CEC</p>	<p>5%</p>
		<p>2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CD SIEE</p>	<p>5%</p>

## 8. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Desde el Departamento consideramos que los tiempos, tanto en la ESO como en Bachillerato, han de ser flexibles. Los ritmos de aprendizaje los marcarán siempre las necesidades de los alumnos y las actividades planteadas. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a estas materias es de 2 horas para 1º y 2º de ESO, 3 horas para 4º ESO y 4 horas para Bachillerato, podemos hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

### 1º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Lenguaje visual (BLOQUE I y II)	7 sesiones
UNIDAD 2: Elementos básicos de la expresión plástica (BLOQUE I y II)	7 sesiones
UNIDAD 3: El color (BLOQUE I y II)	7 sesiones
UNIDAD 4: Las formas (BLOQUE I y II)	7 sesiones
UNIDAD 5: La forma en el espacio (BLOQUE I, II y III)	7 sesiones
UNIDAD 6: La figura humana (BLOQUE I y II)	6 sesiones
UNIDAD 7: Trazados geométricos (BLOQUE I, II y III)	7 sesiones
UNIDAD 8: Formas poligonales (BLOQUE I, II y III)	7 sesiones
UNIDAD 9: Formas simétricas (BLOQUE I, II y III)	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>

### 2º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Percepción y lectura de imágenes	4 sesiones
UNIDAD 2: Lenguaje audiovisual	4 sesiones
UNIDAD 3: Análisis de las formas	1 sesiones

UNIDAD 4: Elementos de expresión	7 sesiones
UNIDAD 5: El color	8 sesiones
UNIDAD 6: Luz y volumen	5 sesiones
UNIDAD 7: La composición	5 sesiones
UNIDAD 8: Dibujo geométrico	8 sesiones
UNIDAD 9: Proporción y estructuras modulares	6 sesiones
UNIDAD 10: Sistemas de representación	4 sesiones
UNIDAD 11: Perspectiva cónica	4 sesiones
Materiales y técnicas en la expresión plástica	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>

#### 4ºESO

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
UNIDAD 1: Las formas en la naturaleza	7 sesiones
UNIDAD 2: El paisaje urbano	7 sesiones
UNIDAD 3: La figura humana	7 sesiones
UNIDAD 4: La imagen digital	7 sesiones
UNIDAD 5: La fotografía	7 sesiones
UNIDAD 6: El cine y los medios de comunicación	7 sesiones
UNIDAD 7: Fundamentos del diseño	7 sesiones
UNIDAD 8: Diseño gráfico	7 sesiones
UNIDAD 9: Diseño publicitario	7 sesiones
UNIDAD 10: Diseño por ordenador	7 sesiones
UNIDAD 11: Sistemas de representación	7 sesiones
UNIDAD 12: Dibujo técnico industrial	7 sesiones
Recursos y técnicas en la expresión plástica	6 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>90 sesiones</b>

#### 1ºBACHILLERATO

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
UNIDAD 1: Trazados fundamentales en el plano	6 sesiones
UNIDAD 2: Trazados de polígonos	7 sesiones
UNIDAD 3: Proporcionalidad, semejanza y escalas	7 sesiones
UNIDAD 4: Transformaciones geométricas	7 sesiones
UNIDAD 5: Trazado de tangencias	7 sesiones
UNIDAD 6: Curvas técnicas	8 sesiones
Cierre de bloque I	3 sesiones
UNIDAD 7: Sistemas de representación	6 sesiones
UNIDAD 8: Sistema diédrico: punto, recta y plano	9 sesiones
UNIDAD 9: Sistema de planos acotados	5 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	9 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	6 sesiones
UNIDAD 12: Sistema cónico	6 sesiones
UNIDAD 13: Perspectiva cónica	6 sesiones
Cierre de bloque II	3 sesiones
UNIDAD 14: Normalización y croquización	5 sesiones
UNIDAD 15: Vistas, cortes y secciones	6 sesiones
UNIDAD 16: Acotación	7 sesiones
Cierre de bloque III	3 sesiones
Anexo. Instrumentos de dibujo	1 sesiones
Anexo. Diseño asistido por ordenador	2 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>119 sesiones</b>

## 2ºBACHILLERATO

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
UNIDAD 1: Trazados en el plano	8 sesiones
UNIDAD 2: Trazado de tangencias	7 sesiones
UNIDAD 3: Curvas cónicas	7 sesiones
UNIDAD 4: Curvas técnicas	5 sesiones
UNIDAD 5: Transformaciones geométricas	7 sesiones
Cierre de bloque I	3 sesiones
UNIDAD 6: Sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 8:: Figuras en sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	7 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	10 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	8 sesiones
UNIDAD 12: Sistema de planos acotados	7 sesiones

Cierre de bloque II	3 sesiones
UNIDAD 13: Proyectos	5 sesiones
UNIDAD 14: Dibujo técnico asistido por ordenador	7 sesiones
Cierre de bloque III	3 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>120 sesiones</b>

## 9. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

El artículo 3 de la Orden de 14 de julio de 2016, establece que, sin perjuicio de su tratamiento específico en ciertas materias de la etapa vinculadas directamente con estos aspectos, el currículo debe incluir de manera transversal los elementos siguientes.

- a) El respeto al Estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución española y en el Estatuto de Andalucía.
- b) Las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, y la promoción del bienestar, de la seguridad y la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) Los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
- e) Los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
- f) La tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- g) Las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las TIC y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
- i) Los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo, se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.
- j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable y la dieta equilibrada para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.
- k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.
- l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

## 9.1. EDUCACIÓN EN VALORES

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de la materia, a tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y a desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal, etc.

Desde el Departamento de Dibujo hemos decidido focalizar el trabajo en cinco valores, que consideramos fundamentales en esta etapa educativa. Son los siguientes:

### 1. Respeto

- A uno mismo: autoestima, dignidad, esfuerzo personal, honestidad y proyecto de vida.
- A los demás: empatía, escucha activa, diálogo y resolución de conflictos. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de respetar a los demás*”).
- A las culturas: ideas, lenguas, costumbres y patrimonio.
- A los animales: evitar el daño innecesario y evitar la extinción de especies
- A la naturaleza: evitar el deterioro medioambiental y evitar la extinción de especies.

## 2. Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo, y compromiso.
- Frente a las normas sociales: civismo y ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de...*”).
- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico y posicionamiento.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.
- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible y ética global a largo plazo.

## 3. Justicia

- Derecho a la igualdad, con especial referencia a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y a los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la salud.
- Derecho a la educación.
- Derecho a la paz, mediante el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Derecho a la justicia internacional, basado en los valores que sustentan la libertad, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

## 4. Solidaridad

- Con las personas cercanas que se sienten frágiles e indefensas ante su día a día.
- Con las personas que padecen una enfermedad grave o limitación de algún tipo.
- Con los inmigrantes, refugiados y desplazados.
- Con las víctimas del desequilibrio económico mundial.
- Con las víctimas de conflictos armados.
- Con las víctimas de desastres naturales.

## 5. Creatividad y esperanza

- El impulso de buscar alternativas.
- La confianza en que es posible mejorar las situaciones difíciles, los conflictos, a las personas y el mundo en general.



## **9.2. MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA**

Entre los elementos transversales de carácter instrumental que se deben trabajar en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, sin perjuicio de su tratamiento específico en otras materias de la etapa, el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

Actividades propuestas:

### **a) Interés y el hábito de la lectura**

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.
- Visitas a librerías especializadas en artes plásticas y diseño gráfico.

### **b) Expresión escrita: leer y escribir**

- Es fundamental para el trabajo de la comprensión lectora leer todos los días en clase. El profesor deberá procurar que cada día un alumno diferente lea el apartado de la unidad que se va a trabajar en voz alta, preguntando a su vez a otros alumnos sobre lo que se va leyendo. Es decir, leemos y comprendemos lo que se va leyendo como apoyo a la explicación del profesor.
- Hacer la lectura en voz alta, en todas las sesiones de clase, de la parte correspondiente a los contenidos a tratar en esa sesión, del libro de texto o cualquier otro documento usado como recurso, y evaluar ciertos aspectos: velocidad, entonación, corrección, ritmo y fonética.
- Otra actividad que se debe realizar a diario es la lectura de las actividades que se van a hacer en el aula. Antes de iniciar su práctica, los alumnos deberán leer en voz alta todas las actividades propuestas en la sesión para que el profesor pueda orientar su resolución en caso de duda. A partir de la lectura del enunciado de las actividades a desarrollar, obtener la idea principal y parafrasear la cuestión que se propone, para poder dar la respuesta adecuada; esto es particularmente importante en la lectura de los enunciados de los ejercicios.
- A partir de la lectura de un texto determinado (periódico, revista, etc.), indicar qué cuadro, qué representación, qué gráfico, qué título de entre diversos posibles es el más adecuado para el conjunto del texto o para alguna parte del

mismo, y extraer conclusiones; comprender y establecer relaciones cronológicas o de causa-efecto entre una serie de acciones; considerar alternativas; elaborar hipótesis, diferenciar hechos de opiniones y suposiciones, etc.

- Búsqueda y realización de biografías de artistas y lectura de parte de estas. Se animará a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados. Para esto, el profesor trabajará revistas como: *Arte*, *National Geographic*, *La Aventura de la Historia* o *Historia y Vida*.
- Análisis de textos y enunciados, para potenciar la corrección.
- Uso de distintos soportes y tipologías textuales (textos técnicos, tablas de datos, diccionarios, atlas, manuales, prensa, internet, etc.).
- Lectura en voz alta y en silencio.
- Elaborar todo tipo de producciones escritas:
  - A partir de la lectura de un texto determinado, elaborar resúmenes, esquemas o informes.
  - Creaciones propias (lemas, ensayos, cómics, etc.).
  - Escritura social.
  - Panfletos, murales, guiones, pósteres, etc.
  - Escribir al dictado o realizar otro ejercicio o actividad que el profesor pueda proponer en cualquier momento como complemento a los contenidos tratados en las sesiones de trabajo.
  - Uso de las TIC.

### **c) Expresión oral: escuchar y hablar**

- La presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique y valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”, etc.

## 9.4. OTROS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO

Además de los elementos transversales de carácter instrumental que se acaban de mencionar, desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Bachillerato se tratarán otros contenidos transversales y comunes, que deben afrontarse en diferentes momentos del proceso de aprendizaje:

### *Educación moral y cívica*

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.

### *Educación para la paz*

- Reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- Flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- Reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

### *Educación del consumidor*

- Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la ESO. Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.

### *Educación para la igualdad entre sexos*

Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.

- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- El estudio del escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia.

#### *Educación vial*

- El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial.

No todos los temas transversales se pueden trabajar con la misma profundidad desde las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico, pero intentaremos que todos se traten lo más adecuadamente posible. Los temas relacionados con el arte son bastante más fáciles de trabajar en este sentido.

Respecto a la educación no sexista huiremos de tópicos relacionados con los dos sexos.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de tareas, la puntualidad, etc. ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que los alumnos adquieran y desarrollen estos valores.

Prestaremos atención también al desarrollo de habilidades que estimulen la **adquisición y desarrollo del espíritu emprendedor**, a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo, la capacidad de comunicación, la adaptabilidad, la observación y el análisis, la capacidad de síntesis, la visión emprendedora y el sentido crítico. Con este fin, proponemos actividades que ayudarán a:

- Adquirir estrategias que ayuden a resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que se pregunta.
  - Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a resolver una necesidad cotidiana.
  - Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
  - Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
  - Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.
- Desarrollar habilidades cognitivas (expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula, etc.) y sociales (comunicación, cooperación, capacidad de relación con el entorno, empatía, habilidades directivas; capacidad de planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades, capacidad organizativa, etc.).

## 10. METODOLOGÍA

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

El Departamento de Dibujo incluye en su programación las estrategias que se van a desarrollar para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial se va a caracterizar por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral.

El artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de junio, *por el que se establece* la ordenación y las enseñanzas correspondientes la Educación Secundaria Obligatoria y al Bachillerato en Andalucía, establece las siguientes orientaciones metodológicas:

- a) El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, ha de abordarse desde todas las áreas de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
- b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- d) Las líneas metodológicas de los centros para la ESO tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- e) Las programaciones didácticas de las distintas materias de la ESO incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación adecuados a los contenidos de las distintas materias.

- g) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- h) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- i) Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado y se garantizará la coordinación del equipo docente, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar del proceso educativo, fomentando la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y actividades integradas que impliquen a uno o varios departamentos de coordinación didáctica y que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- j) Las TIC para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

### **10.1. METODOLOGÍA GENERAL**

El enfoque de nuestro proyecto curricular se fundamenta en los principios generales siguientes:

1. **Partir del nivel de desarrollo del alumno.** Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.

**Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida.** Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores.

Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).

2. **Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos.** Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder adquirir objetivos significativos por uno mismo.
3. **Modificar esquemas de conocimiento.** La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.
4. **Entrenar diferentes estrategias de metacognición.** Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos son conscientes de que saben y, por tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.
5. **Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje.** La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor. En Bachillerato, la materia es la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos. No obstante, la fragmentación del conocimiento puede dificultar su comprensión y aplicación práctica. Debido a ello, es conveniente mostrar los contenidos relacionados, tanto entre los diversos bloques componentes de cada una de ellas como entre las distintas materias. Ello puede hacerse tomando como referente el desarrollo de las competencias básicas a las que ya hemos aludido; también, y más concretamente, por medio de los contenidos comunes-transversales, construyendo conceptos comunes y subrayando el sentido de algunas técnicas de trabajo que permitan soluciones conjuntas a ciertos problemas de conocimiento.

**6. Contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua y de cooperación.**

Investigaciones sobre el aprendizaje subrayan el papel del medio socionatural, cultural y escolar en el desarrollo de los alumnos. En este proceso, la labor del docente como mediador entre los contenidos y la actividad del alumno es esencial. La interacción entre alumnos influye decisivamente en el proceso de socialización, en la relativización de puntos de vista, en el incremento de las aspiraciones y del rendimiento académico.

Los objetivos de la etapa, los de las materias y los criterios de evaluación insisten en este aspecto. Será necesario diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje orientadas a crear y mantener un clima de aceptación mutua y de cooperación, promoviendo la organización de equipos de trabajo y la distribución de tareas y responsabilidades entre ellos.

**Principios didácticos**

Estos fundamentos psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. **Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real** del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.
2. Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos **establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes**, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
3. **Organizar los contenidos en torno a ejes** que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
4. **Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno**, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
5. **Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura**, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.
6. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para **adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones**.



7. **Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra**, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.
8. **Impulsar las relaciones entre iguales** proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
9. **Diseñar actividades** para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero **que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.**

### **10.2. a. METODOLOGÍA ESPECÍFICA - ESO**

La finalidad esencial de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con un lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. La realidad cotidiana, plagada de imágenes y hechos plásticos va a ser siempre el punto de partida del área.

El objetivo principal de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es conseguir que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar los valores propios de las artes visuales y sean capaces de expresarse por medio del lenguaje visual y plástico.

La concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.

- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.
- Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

## **10.2.b. METODOLOGÍA ESPECÍFICA - BACHILLERATO**

La materia de Dibujo Técnico I parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero será en esta etapa educativa cuando se consolide. Partiremos siempre de una revisión de los conocimientos previos, y se plantearán situaciones problemáticas bien contextualizadas, así como la realización de tareas que el alumnado deberá resolver haciendo uso de sus conocimientos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumno ha de ser capaz de analizar el problema, plantear varias diferentes alternativas y comprender las condiciones que debe cumplir la solución que se busca. De la misma manera, estableceremos conexiones entre los conocimientos adquiridos en la geometría plana con los sistemas de representación, y viceversa.

De una manera concreta, en el planteamiento metodológico de la materia de Dibujo Técnico destacan los siguientes aspectos didácticos:

- **La importancia de los conocimientos previos**

Hay que conceder desde el aula una importancia vital a la exploración de los conocimientos previos de los alumnos y al tiempo que se dedica a su recuerdo; así se deben desarrollar al comienzo de la unidad todos aquellos conceptos, procedimientos, etc., que se necesitan para la correcta comprensión de los contenidos posteriores. Este repaso de los conocimientos previos se planteará como resumen de lo estudiado en cursos o temas anteriores.

– **Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos**

En Bachillerato, la asignatura es la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento más profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos. De ese modo se facilita la presentación de los contenidos relacionados, tanto entre los diversos bloques componentes de cada una de ellas, como entre las distintas materias. Ello puede hacerse tomando como referente el desarrollo de las competencias clave a las que ya hemos aludido; también y más concretamente, por medio de los contenidos comunes-transversales, construyendo conceptos claves comunes y subrayando el sentido de algunas técnicas de trabajo que permitan soluciones conjuntas a ciertos problemas de conocimiento. Otros procedimientos que pueden incidir en este aspecto son:

- Planificación, análisis, selección y empleo de estrategias y técnicas variadas en la resolución de problemas. Esta debe servir para ampliar la visión técnica de la realidad, estimular la creatividad y la valoración de las ideas ajenas, desarrollar la habilidad, expresar gráficamente las ideas propias y reconocer los posibles errores cometidos.
- Lectura comprensiva de representaciones gráficas y de textos relacionados con el planteamiento y resolución de problemas.

– **Programación adaptada a las necesidades de la materia**

La programación va encaminada a una profundización científica de cada contenido, desde una perspectiva analítica. El desarrollo de las experiencias de trabajo en el aula, desde una fundamentación teórica abierta y de síntesis, busca la alternancia entre los dos grandes tipos de estrategias: expositivas y de indagación. De gran valor para el tratamiento de los contenidos resulta tanto las aproximaciones intuitivas como los desarrollos graduales y cíclicos de algunos contenidos de mayor complejidad.

Los **conceptos** se organizan en unidades, y estas, en bloques o núcleos conceptuales.

Los **procedimientos** se han diseñado en consonancia con los contenidos conceptuales, estructurando una programación adecuada a las capacidades de los alumnos.

Las **actitudes**, como el rigor, la limpieza, el orden, la perseverancia, la cooperación y la responsabilidad son fundamentales en el desarrollo global del alumnado, teniendo en cuenta que Bachillerato es una etapa que en la que se consolidan los profundos cambios físicos y psíquicos en los alumnos y se establecen las bases que forjarán su personalidad futura. Esta peculiaridad nos obliga a favorecer el planteamiento de actividades que propicien actitudes relativas al desarrollo de una autoestima equilibrada y una correcta interacción con los demás.

– **Exposición por parte del profesor y diálogo con los alumnos**

Teniendo en cuenta que es el alumno el protagonista de su propio aprendizaje, como profesores fomentaremos la participación de los alumnos. Esta fase comunicativa del proceso de aprendizaje puede y debe desarrollar actitudes de flexibilidad en la defensa de los puntos de vista propios y el respeto por los ajenos.

– **Referencia al conjunto de la etapa**

El proyecto curricular de la materia de Dibujo Técnico, sin menoscabo de las exigencias que en programas y métodos tiene la materia, se concibe como un itinerario de dos que permita al alumnado alcanzar los objetivos generales de la etapa y un nivel adecuado en la adquisición de las competencias clave, además de preparar a este para continuar estudios superiores con garantías de éxito. Su orientación va a contribuir a la formación integral de los alumnos, facilitando la autonomía personal y la formación de criterios personales, además de la relación correcta con la sociedad y el acceso a la cultura. Todo ello nos obliga a una adecuada distribución y secuenciación de la materia entre 1.º y 2.º de Bachillerato.

Para que todo el planteamiento metodológico sea eficaz es fundamental que el alumno trabaje de forma responsable a diario, que esté motivado para aprender y que participe de la dinámica de clase.

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

- Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarles a participar.
- Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.
- Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.
- Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.
- Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

## **11. MATERIALES Y RECURSOS**

Entre los recursos didácticos, se utilizarán los siguientes:

- La explicación del profesor. Aunque se propiciará que lo alumnos progresen a través del autoaprendizaje.
- Libro de texto.
  - 1º ESO Educación Plástica y Visual I - Proyecto SAVIA. Editorial SM
  - 2º ESO Educación Plástica y Visual I - Proyecto SAVIA. Editorial SM
  - 4º ESO Educación Plástica y Visual IV - Proyecto SAVIA. Editorial SM
- Libros de Consulta (aula y biblioteca)
  - 1º Bachillerato. Dibujo Técnico I – Editorial Donostiarra
  - Dibujo Técnico I – Editorial SM
  - 2º Bachillerato. Dibujo Técnico II – Editorial Casals
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Pizarra digital
- Vídeo y proyección
- Horno de cerámica
- Fotografía analógica y digital
- Fotocopias
- Ordenadores
- Uso de fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.,
- Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:
  - Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.
  - <http://www.smconectados.com>.
  - <http://www.profes.net>.
  - <http://www.librosvivos.net>.
  - <http://www.educacionplastica.net/>.
  - <http://blog.educastur.es/luciaag/>.
  - <http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.

- <http://www.artehistoria.jcyl.es/>.
- <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.
- <http://www.educared.org>

\_ También se utilizará el teléfono móvil como herramienta multiusos y sustitutiva del ordenador, al no disponer de ordenadores individuales en el aula específica de dibujo y ser el recurso habitual entre ellos para lograr información diversa.

## **12. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La ESO se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. El Bachillerato pertenece a la etapa postobligatoria de la ESO, pero no por ello desaparece la obligatoriedad de organizarse bajo el principio de la educación común, prestando una especial atención a la diversidad de los alumnos, muy en particular al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

En nuestro caso, la atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

### **1. Atención a la diversidad en la programación**

La programación tiene en cuenta los contenidos en los que los alumnos consiguen rendimientos muy diferentes. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo.

La programación tiene en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, se asegura un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los contenidos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno.

### **2. Atención a la diversidad en la metodología**

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que:

- Se detecten los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se observe una laguna anterior.
- Se procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Se intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y enlazar con otros contenidos similares.

### **3. Atención a la diversidad en los materiales utilizados**

Como material esencial se utilizará el libro de texto. El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

**A los alumnos con dificultades físicas o psíquicas** que les impidan seguir el desarrollo normal del proyecto curricular, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, se les elaborará, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de objetivos y contenidos.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
- Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

### **13- PLAN DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO QUE REPITE CURSO**

El alumnado que no promocione de curso seguirá un plan específico personalizado, establecido por este departamento, y orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. A cada alumno se le proporcionará una serie de actividades programadas y se establecerá el seguimiento de las mismas.

Estas actuaciones favorecerán la adquisición de los contenidos imprescindibles y serán alternativas a las adaptaciones curriculares significativas y a otras medidas específicas de atención a la diversidad.

Desde el departamento se han establecido una serie de medidas dirigidas a prevenir las dificultades:

- Favorecer la integración del alumno o alumna en su grupo aula.
- Adecuar los objetivos, priorizar y variar la temporización.
- Favorecer el aprendizaje cooperativo
- Combinar diferentes tipos de actividades: trabajo individual, exposición, búsqueda de información, trabajo en grupo...
- Desarrollar estrategias que favorezcan la autonomía en el aprendizaje
- Incluir la elaboración de materiales, por parte del alumno/a, como contenido de las diferentes materias.
- Variar los tiempos, las formas y los instrumentos de recogida de la información.
- Reforzar lo relativo a valores o a determinadas capacidades de tipo afectivo.

Todos estos aspectos dependerán de las características individuales del alumno y del grupo. Los criterios de evaluación serán los mismos que los aplicados en la programación general del curso.

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

### **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS 2021-2022,**

Serán evaluables a efectos académicos y obligatorios tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

#### **Objetivos:**

En general se pretenden desarrollar, en mayor o menor medida, prácticamente la totalidad de los objetivos generales de la etapa y algunos específicos de materia, destacando los relacionados con:

La percepción, reflexión y análisis de los elementos plásticos, estéticos y funcionales que nos rodean.

Participación en la vida cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Reconocer el lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, desarrollando capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Relacionarse con otras personas en actividades colectivas, de manera flexible, responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Analizar la utilización y presencia en la sociedad de consumo, de las distintas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las TIC para aplicarlas en las distintas creaciones.

#### **Recursos materiales:**

Para la realización de obras de carácter visual o audiovisual de carácter individual, cada alumno aporta los materiales y útiles necesarios. No obstante, en el aula específica de Dibujo disponemos de bastantes recursos, algunos de ellos muy específicos o de difícil adquisición, a disposición del alumnado.

En cuanto a las actividades que se realizan fuera del Centro y necesitan medio de transporte, éste será gestionado en colaboración con el DACE y su coste abonado por los alumnos.



- **Propuesta de actividades complementarias:**

- Exposición de trabajos realizados a final de curso
- Realización de elementos decorativos en Navidad y Tarjetas Felicitación
- Actividades artísticas en carnaval, día de la paz, portada agenda escolar, etc.
- Realización de carteles conmemorativos del día de la Constitución, feria del libro, etc.
- Posibilidad de participación en concursos de carácter artístico, día de las aves, etc.
- Distintas actividades de carácter interdisciplinar conjuntas con otros Departamentos.
- Como **visitas o excursiones** previstas para este curso se plantean las siguientes:

ACTIVIDAD	NIVEL	FINALIDAD	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Salidas al entorno próximo como Parque y Santuario de Consolación y visita del IES <b>J.Mª. Infantes</b>	1º, 2º Y 4ºESO	Desarrollar y estimular la percepción, reflexionar y analizar de elementos plásticos, estéticos, constructivos y funcionales del patrimonio local, como del paisaje urbano.	En cualquier caso aportado por los alumnos	Horario de clase o en combinación con horario de otros grupos impartidos por compañeros del departamento. 1º y 3º Trimestre.
Visita a Iglesias de Santa María y Santiago, Casa de la Cultura, Ayuntamiento y otros.	1º, 2º Y 4ºESO	Desarrollar y estimular la percepción, reflexionar y analizar de elementos plásticos, estéticos, constructivos y funcionales del patrimonio local, como del paisaje urbano.	En cualquier caso aportado por los alumnos	Horario de clase o en combinación con horario de otros grupos impartidos por compañeros del departamento. 2º Trimestre.
<b>Visita a la ETSI de Sevilla. Jornadas de puertas abiertas.</b>	2ºBTO-DTE	Conocer las distintas especialidades que imparte, planes de estudio, salidas profesionales y toma de contacto con los espacios, metodologías, profesorado, etc.	Aportados por los alumnos para desplazamiento en autobús	Una jornada de mañana Cuando la ETSI convoque las JAPA Suele ser en febrero.

ACTIVIDAD	NIVEL	FINALIDAD	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<b>Visita exposición, museo o monumento de ámbito nacional y lugares del entorno.</b>	2º BTO-DTE y Bachillerat o Nocturno	Desarrollar y estimular la percepción, reflexionar y analizar de elementos plásticos, estéticos, constructivos y funcionales del patrimonio nacional. Relacionarse con otras personas en actividades colectivas, de manera flexible, responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.	Aportados por los alumnos Desplazamiento, alojamiento, manutención y visitas.	Comprendido entre el 3º trimestre

ACTIVIDAD	NIVEL	FINALIDAD	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<b>Excursión: costa de Cádiz. Museo de arte o/y tradiciones. Convivencia en la playa.</b>	4º ESO EPVA	Participar en la vida cultural de la provincia, contribuyendo al respeto, conservación de tradiciones y mejora del Patrimonio.  Reconocer el lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, desarrollando capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.  Relacionarse con otras personas en actividades colectivas, de manera flexible, responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.	Aportados por los alumnos Desplazamiento, manutención y visitas.	Finales 3º trimestre

ACTIVIDAD	NIVEL	FINALIDAD	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p><b>Excursión: costa de Cádiz. Museo de arte o/y tradiciones. Convivencia en la playa.</b></p>	<p>1º Bto DTE y Bachillerato Nocturno</p>	<p>Participar en la vida cultural, contribuyendo al respeto, conservación de tradiciones y mejora del patrimonio.</p> <p>Reconocer el lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, desarrollando capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>Relacionarse con otras personas en actividades colectivas, de manera flexible, responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.</p>	<p>Aportados por los alumnos Desplazamiento, manutención y visitas.</p>	<p>Finales del 3º trimestre</p>

## 15. EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la ESO y Bachillerato debe reunir estas propiedades:

- Ser **continua**, por estar integrada en el propio proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que le permitan continuar su proceso de aprendizaje.
- Tener **carácter formativo**, porque debe poseer un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los de aprendizaje.
- Ser **críterial**, por tomar como referentes los criterios de evaluación de la materia.
- Ser **integradora y diferenciada**, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las materias a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave, lo que no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de la materia.
- Ser **individualizada**, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser **cuantitativa**, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.
- Debe **aportar la información necesaria**, al inicio de dicho proceso y durante su desarrollo, para adoptar las decisiones que mejor favorezcan la consecución de los objetivos educativos y la adquisición de las competencias clave, todo ello, teniendo en cuenta las características propias del alumnado y el contexto del centro docente.
- Tendrá en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo y se realizará conforme a criterios de **plena objetividad**. A tales efectos, los proyectos educativos de los centros docentes establecerán los criterios y mecanismos para garantizar dicha objetividad del proceso de evaluación.

### 14.1. LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN

Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.

- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación especificados en el proyecto educativo del centro docente, entendidos como el conjunto de acuerdos que concretan y adaptan al contexto del centro docente el proceso de la evaluación.

En el epígrafe 7 se incluyen los criterios de evaluación que van a servir como referente para la evaluación. Dichos criterios se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propongan medirán los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

### **Criterios de evaluación 1º CICLO ESO**

#### **Bloque 1 Expresión plástica**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*

## **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural
14. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando

sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. Aprender el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.

### **BLOQUE 3. Dibujo técnico**

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides
25. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.



## **Criterios de evaluación 4º ESO**

### **BLOQUE 1. Expresión Plástica**

- 1 Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

### **BLOQUE 2. Dibujo Técnico**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

### **BLOQUE 3. Fundamentos de Diseño**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

#### **BLOQUE 4. Lenguaje Audiovisual y Multimedia**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

#### **Criterios de evaluación 1º Bachillerato**

##### **BLOQUE 1. Geometría Plana y Dibujo Técnico**

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y figura de análisis elaborada previamente.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.

##### **BLOQUE 2. Sistemas de Representación**

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

### **BLOQUE 3. Normalización**

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

### **Criterios de evaluación 2º Bachillerato**

#### **BLOQUE 1. Geometría Plana y Dibujo Técnico**

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

#### **BLOQUE 2. Sistemas de Representación**

Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus

relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

1. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
2. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

### **BLOQUE 3. Documentación Gráfica y Proyectos**

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

### **14.2. LA OBJETIVIDAD EN LA EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará conforme a criterios de plena objetividad. A tales efectos, desde el Departamento de Dibujo se han establecido los procedimientos, criterios y mecanismos para garantizar el derecho de los alumnos y alumnas a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Procuraremos que los alumnos conozcan los resultados de su aprendizaje, así como los procedimientos y criterios de evaluación, de forma que esta información tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación

El alumnado puede solicitar aclaraciones acerca de las evaluaciones que se realicen para la mejora de su proceso de aprendizaje. Asimismo, los padres, madres o personas que ejerzan la tutela legal del alumnado ejercerán este derecho a través del profesor tutor o profesora tutora.

### **14. 3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los referentes fundamentales para la evaluación son los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. La calificación de cada criterio de evaluación se obtiene a partir de las calificaciones logradas en los estándares de aprendizaje evaluables en los que dicho criterio se concreta, calculándose a partir de la ponderación considerada por este Departamento. A su vez, la calificación de la materia, se consigue a partir de las calificaciones obtenidas en cada criterio de evaluación estableciendo la media ponderada considerada.

### **14.4. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Instrumentos de evaluación:

#### **Exploración inicial**

Este procedimiento servirá para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; informará al alumno sobre su grado de conocimiento de partida. Se realizará mediante una breve encuesta oral o escrita, o través de una ficha de evaluación Inicial.

**Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, Participación en las actividades del aula, trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

**Láminas y cuaderno de clase,** en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignan los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayuda a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

#### **Pruebas objetivas**

Evaluarán la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc.

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ESO</b>		<b>Porcentaje</b>
<b>Ejercicios</b>	Ejercicios técnicos realizados a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por la profesora y que irán debidamente identificados y cumplimentados.	70 %
<b>Exámenes</b>	Prueba práctica donde se resolverán ejercicios similares a los vistos en clase y que servirán para comprobar la superación de los CE.	30 %

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN BACHILLERATO I y II</b>		<b>Porcentaje</b>
<b>Ejercicios</b>	Ejercicios técnicos realizados a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por la profesora y que irán debidamente identificados y cumplimentados.	30 %
<b>Exámenes</b>	Prueba práctica donde se resolverán ejercicios similares a los vistos en clase y que servirán para comprobar la superación de los CE.	70 %
<b>Subida de nota</b>	En cada unidad didáctica se ofrecerá al alumnado la posibilidad de subir la nota global con una serie de ejercicios y/o actividades relacionados con la materia. ( En 2º de Bachillerato)	Máximo 10%

## **Mecanismos de recuperación**

Los mecanismos de recuperación se establecen en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:

- Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues éste se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. Se acordará con ellos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

A los alumnos que tengan pendientes de recuperar la asignatura de cursos anteriores al cursado se les entregará un calendario de entrega de actividades y/o de pruebas objetivas que les permitan recuperar la materia. La realización de dichas actividades, en los plazos y forma que se le establezcan, aportarán la nota de recuperación en el caso de la ESO y de Bachillerato.

Para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento, se establecerá un procedimiento de actuación común para todo el centro.

### **14.5. EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA**

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos debe ser integradora, es por ello que se tendrán en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.

Para el alumnado con calificación negativa, se elaborará un informe individualizado en el que consten los objetivos no alcanzados y se propongan actividades para su recuperación. Se llevará a cabo una evaluación extraordinaria para estos alumnos, que se ajustará a lo recogido en el informe que se ha dado al alumno.

La superación de la materia de Dibujo Técnico I es condición indispensable para que el alumno sea calificado en 2.º de Bachillerato en la materia de Dibujo Técnico II. Por tanto, si promociona a 2.º de Bachillerato con la materia pendiente de superación, deberá cursarla como pendiente. El departamento de Dibujo elaborará un plan de recuperación de la materia, que incluirá actividades que le ayuden a prepararse para la prueba extraordinaria y, además, se organizará un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas que permitirá al alumno o alumna recuperar la materia.

## **14.6. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO**

La Programación tendrá un carácter flexible para adaptarse en cada momento a las características y peculiaridades de la clase en general y del alumnado en particular.

En las distintas reuniones de Departamento se realizará el seguimiento y se analizará el grado de cumplimiento o alteración.

Al final de cada trimestre se evaluará su eficacia en función de los resultados obtenidos y de los cambios producidos.

En la memoria final de curso se reflejarán los cambios a tener en cuenta para la programación del curso siguiente.

Se evaluarán los procesos de enseñanza y la práctica docente en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo. Esta evaluación, tendrá también un carácter continuo y formativo e incluirá referencias a aspectos tales como:

- La organización del aula.
- El aprovechamiento de los recursos del centro.
- La relación entre profesor y alumnos.
- La relación entre profesores.
- La convivencia entre alumnos.
- Seguimiento de la programación.

## **15. PARTICIPACION EN PLANES Y PROYECTOS.**

Los planes y proyectos en los que los miembros del Departamento, o al menos alguno de ellos, están dispuestos a implicarse y llevar a cabo, son los siguientes:

- Organización Funcionamiento de Biblioteca escolar
- Prácticum Máster Secundaria
- Comunica

Así como los grupos de trabajo:

Matricula responsable. Adultos



## MEDIDAS EDUCATIVAS A ADOPTAR EN CASO DE CONFINAMIENTO

### Metodología

- Se propondrán actividades relevantes que desarrollen los contenidos propuestos, intensificando el uso de los instrumentos y herramientas que faciliten el acceso al aprendizaje y estimulen la motivación.
- Se concretarán actividades de continuidad que impliquen el desarrollo de contenidos y competencias. Estas actividades serán especialmente consideradas si el alumnado está siguiendo con regularidad la actividad docente no presencial, y en los niveles de finalización de las etapas, así como en las enseñanzas postobligatorias.
- Se propondrán actividades de refuerzo y/o recuperación, dirigidas especialmente al alumnado que hubiera presentado dificultades de aprendizaje durante el periodo lectivo presencial.
- Cada profesor de la materia será el encargado de enviar puntualmente a sus alumnos las tareas a realizar, así como indicarles el progreso de las mismas.
- Se pondrá especial interés en reconocer a los alumnos que tengan dificultades para desarrollar la actividad a distancia o por internet.

### Distribución del horario lectivo

1º y 2º ESO

Uso de Plataforma Educativa Classroom

Dos horas de clase a la semana:

- una hora presencial, a través de la Plataforma, en la que se darán explicaciones de la materia. Se realizarán actividades, resolverán dudas y se realizarán las pruebas orales o escritas
- una hora de trabajo en casa. Se propondrán actividades y tareas proporcionales al tiempo estimado para su ejecución. El alumnado enviará los avances, croquis, bocetos e ideas previas. A cada tarea se le adjuntarán enlaces, videos y documentación telemática. Se fijará la fecha de entrega de actividades. La entrega de trabajos no caducará, aunque se verá como algo positivo la correcta ejecución y la entrega en plazo.

## 4º ESO

### Uso de Plataforma Educativa Classroom

Tres horas de clase a la semana:

- una hora presencial, a través de la Plataforma, en la que se darán explicaciones de la materia. Se realizarán actividades, resolverán dudas y se realizarán las pruebas orales o escritas
- dos horas de trabajo en casa. Se propondrán actividades y tareas proporcionales al tiempo estimado para su ejecución. El alumnado enviará los avances, croquis, bocetos e ideas previas. A cada tarea se le adjuntarán enlaces, videos y documentación telemática. Se fijará la fecha de entrega de actividades. La entrega de trabajos no caducará, aunque se verá como algo positivo la correcta ejecución y la entrega en plazo.

## 1º y 2º Bachillerato

### Uso de Plataforma Educativa Classroom

Cuatro horas de clase a la semana:

- dos horas presenciales, a través de la Plataforma, en la que se darán explicaciones de la materia. Se realizarán actividades, resolverán dudas y se realizarán las pruebas orales o escritas
- dos horas de trabajo en casa. Se propondrán actividades y tareas proporcionales al tiempo estimado para su ejecución. El alumnado enviará los avances, croquis, bocetos e ideas previas. A cada tarea se le adjuntarán enlaces, videos y documentación telemática explicativa de fundamentos y detalles gráficos-técnicos de trazado geométrico. Se fijará la fecha de entrega de actividades. Se fijan también, fechas de entrega para los cálculos y croquis previos, el envío de los problemas solucionados por el profesor y, dado el caso, la nueva presentación definitiva auto-correctada por el alumno. La entrega de trabajos no caducará, aunque se verá como algo positivo la correcta ejecución y la entrega en plazo.

## Contenidos

Partiendo de los contenidos recogidos en la Programación Didáctica para cada curso académico se seleccionarán los considerados más importantes y necesarios para alcanzar los objetivos.

Se profundizará en aquellos contenidos que resulten imprescindibles y en aquellos que sean necesarios reforzar para conseguir el avance de los mismos

Las actividades lectivas se centrarán en los aprendizajes y competencias imprescindibles, renunciando a un cumplimiento exhaustivo de los propósitos iniciales, flexibilizando sus planes de trabajo y cuidando de no penalizar o perjudicar el bienestar de su alumnado, evitando sobrecargarlo con tareas excesivas.

## Evaluación

1. Se propondrán actividades que desarrollen los conceptos explicados y en los que se utilicen las distintas técnicas propuestas.
2. Se utilizarán cuestionarios online, exposiciones orales por videoconferencia y pruebas de evaluación.
3. Se valorará el uso y participación en las herramientas de comunicación
4. Se atenderá prioritariamente a la madurez académica del alumno en relación con los objetivos y las competencias propias de cada enseñanza.
5. Se valorará el aprovechamiento del alumnado durante todo el período y los logros de aprendizaje que se hayan producido mediante la recopilación de evidencias y los registros de seguimiento de las tareas.
6. Se registrarán observaciones con las evidencias obtenidas, identificando los aspectos que han sido adquiridos y aquellos sobre los que el alumnado ha presentado mayores dificultades.
7. El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. Para estos últimos se evaluará la eficacia de los métodos y estrategias didácticas empleadas por el profesorado para los aprendizajes a distancia
8. En caso de que los resultados de aprendizaje del alumnado se evidencien significativamente inferiores a los habituales se estudiarán los motivos, dando lugar a la puesta en marcha de otras metodologías a emplear con este alumnado.